

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW  
BERBASIS ANIMASI TERHADAP *SELF-EFFICACY* DAN HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI TATA SURYA**

**TESIS**

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan

Memperoleh Gelar Magister Pendidikan IPA



Diajukan oleh

**YASIR NURHAKIM  
1605108**

**PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
SEKOLAH PASCASARJANA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2020**

Yasir Nurhakim, 2020

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBASIS ANIMASI TERHADAP  
*SELF-EFFICACY* DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI TATA SURYA**

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

# IPA Education at Secondary Education

Oleh

Yasir Nurhakim

Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, 2020

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam

© Yasir Nurhakim 2020

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Yasir Nurhakim, 2020

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBASIS ANIMASI TERHADAP  
SELF-EFFICACY DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI TATA SURYA**

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**LEMBAR PEGESAHAN**

**TESIS**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW  
BERBASIS ANIMASI TERHADAP *SELF-EFFICACY* DAN HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI TATA SURYA**

**OLEH**  
**YASIR NURHAKIM**  
**NIM 1605108**

**DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH**

**Pembimbing I**



**Dr. Hj. Any Fitriani, M.Si.**  
**NIP. 19650202 199103 2 001**

**Pembimbing II**



**Prof. Dr. Wawan Setiawan, M.Kom**  
**NIP. 19660101 199103 1 005**

**Penguji I**



**Dr. Taufik Ramlan R, M.Si**  
**NIP. 19590401 198601 1 001**

**Penguji II**



**Prof. Dr. Hj. Anna Permanasari**  
**NIP. 19580712 198303 2 002**

**Mengetahui,**  
**Ketua Program Studi Pendidikan IPA**  
**Sekolah Pascasarjana**  
**Universitas Pendidikan Indonesia**



**Dr. Ida Kaniawati, M.Si**  
**NIP. 19680703 199203 2 001**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW  
BERBASIS ANIMASI TERHADAP *SELF-EFFICACY* DAN HASIL BELAJAR  
PESERTA DIDIK PADA MATERI TATA SURYA**

**Yasir Nurhakim**

**ABSTRAK**

Penelitian ini di latarbelakangi oleh pendidikan dewasa ini yang penuh dengan persaingan atau kompetisi yang menuntut peserta didik untuk mengembangkan potensi diri yang harus diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari. Pengembangan potensi tersebut dapat diawali dari proses belajar yang memadukan antara model pembelajaran dan media pembelajaran. Tujuan penelitian yaitu untuk menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbasis animasi pada *Self-efficacy* dan hasil belajar peserta didik SMP kelas VII dalam materi tata surya. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasy Eksperimental* dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbasis simulasi, sementara pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Desain penelitian yang digunakan adalah *the Static Group Pretest-posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Alkhoriyyah Garut. Pada penelitian ini, sampel yang digunakan adalah dua kelas VII yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen sejumlah 25 orang dan kelas VII C sebagai kelas kontrol sejumlah 25 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes tertulis (tes hasil belajar) dengan jumlah soal 25 dan skala efikasi diri (*Self-efficacy Scale*) dengan jumlah pernyataan 24. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbasis animasi terhadap hasil belajar berpengaruh signifikan serta menunjukkan adanya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berdampak positif pada *self-efficacy* siswa. Hubungan *self-efficacy* dengan hasil belajar serta pengaruhnya diperoleh hasil bahwa *self-efficacy* berhubungan dengan hasil belajar dan *self-efficacy* berpengaruh terhadap hasil belajar. Terdapat kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran kooperatif *jigsaw* berbasis animasi diantaranya siswa bisa saling membimbing satu sama lain dan adanya siswa yang menunggu jawaban dari temannya. Kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbasis animasi terhadap hasil belajar. Terdapat hubungan *self-efficacy* dengan hasil belajar serta *self-efficacy* berpengaruh terhadap hasil belajar. Terdapat kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran kooperatif *jigsaw* berbasis animasi.

Kata Kunci : Pendidikan, Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw*, Hasil Belajar, *Self-Efficacy*

Yasir Nurhakim, 2020

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBASIS ANIMASI TERHADAP  
*SELF-EFFICACY* DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI TATA SURYA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

# **THE EFFECT OF ANIMATION BASED JIGSAW COOPERATIVE LEARNING MODEL ON SELF-EFFICACY AND STUDENT LEARNING OUTCOMES ON SOLAR SYSTEM LESSONS**

**Yasir Nurhakim**

## **ABSTRACT**

This research is based on the background of today's education which is full of competition that requires students to develop self-potential which must be applied in everyday life. The development of this potential can be initiated from a learning process that combines learning models and learning media. The research objective was to analyze the application of the animated -based Jigsaw cooperative learning model on Self-efficacy and learning outcomes ability of VII junior high school students in the material of the solar system. The research method used was Quasy Experimental carried out in two classes, namely the experimental class and the control class. In the experimental class, the Jigsaw-type cooperative learning model was given treatment based on simulation, while the control class used the Jigsaw-type cooperative learning model. The research design used was the Static Group Pretest-posttest Design. The population in this study were all grade VII students at SMP Alkhoriyyah Garut. In this study, the sample used was two class VII, namely class VII A as the experimental class of 25 people and class VII C as the control class of 25 people. The instrument used in this study was a written test sheet (learning outcomes test) with a total of 25 questions and a self-efficacy scale with 24 statements. The results showed that the application of the animated -based jigsaw cooperative learning model on learning outcomes had a significant effect and showed that there were differences between the experimental class and the control class which had a positive impact on students' self-efficacy. The relationship between self-efficacy and learning outcomes and its effects shows that self-efficacy is related to learning outcomes and self-efficacy affects concept mastery. There are advantages and disadvantages of the animated -based jigsaw cooperative learning model including students being able to guide each other and there are students waiting for answers from their friends. In conclusion, there is a significant effect of the animated -based jigsaw cooperative learning model on learning outcomes. There is a relationship between self-efficacy and learning outcomes and self-efficacy affects learning outcomes. There are advantages and disadvantages of the animated -based jigsaw cooperative learning model.

**Keywords:** Education, Jigsaw Cooperative Learning Model, Learning Outcomes, Self-Efficacy

**Yasir Nurhakim, 2020**

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBASIS ANIMASI TERHADAP SELF-EFFICACY DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI TATA SURYA***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN .....	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
D. Manfaat Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
E. Definisi Oprasional .....	Error! Bookmark not defined.
BAB II .....	Error! Bookmark not defined.
KAJIAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
A. Model Pembelajaran Kooperatif.....	Error! Bookmark not defined.
B. Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw .....	Error! Bookmark not defined.
C. <i>Self-efficacy</i> (Efikasi Diri).....	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian <i>Self-efficacy</i> .....	Error! Bookmark not defined.
2. Aspek <i>Self-efficacy</i> .....	Error! Bookmark not defined.
D. Hasil Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
E. Tata Surya ( <i>Solar System</i> ) .....	Error! Bookmark not defined.
F. Animasi .....	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....	Error! Bookmark not defined.
METODOLOGI PENELITIAN .....	Error! Bookmark not defined.
A. Metode dan Desain Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
B. Partisipan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Populasi dan Sampel .....	Error! Bookmark not defined.

Yasir Nurhakim, 2020

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBASIS ANIMASI TERHADAP  
SELF-EFFICACY DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI TATA SURYA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

D. Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
E. Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
F. Analisis Data .....	Error! Bookmark not defined.
BAB VI.....	Error! Bookmark not defined.
TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. HASIL TEMUAN .....	Error! Bookmark not defined.
B. PEMBAHASAN .....	Error! Bookmark not defined.
BAB V .....	Error! Bookmark not defined.
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....	Error! Bookmark not defined.
A. Simpulan .....	Error! Bookmark not defined.
B. Implikasi .....	Error! Bookmark not defined.
C. Rekomendasi .....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA .....	11

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ciri-ciri Individu berdasarkan tinggi rendahnya <i>Self-Efficacy</i> .....	21
Tabel 2.2 Kriteria Penskoran Skala <i>Self-efficacy</i> .....	21
Tabel 2.3 Domain kognitif Bloom .....	26
Tabel 2.4 Domain afektif Krathwohl .....	28
Tabel 2.5 Domain psikomotor Siropson .....	29
Tabel 2.6 Rata-rata kecepatan orbital planet dalam tata surya .....	30
Tabel 3.1 Desain penelitian <i>pretest – posttest control group design</i> .....	46
Tabel 3.2 Jenis instrumen .....	48
Tabel 3.3 Kriteria penilaian validitas butir soal .....	49
Tabel 3.4 Rekapitulasi analisis validitas hasil belajar .....	50
Tabel 3.5 Rekapitulasi analisis validitas angket <i>self-efficacy</i> tingkat <i>level</i> .....	51
Tabel 3.6 Rekapitulasi analisis validitas angket <i>self-efficacy</i> tingkat <i>strength</i> . .....	52
Tabel 3.7 Rekapitulasi analisis validitas angket <i>self-efficacy</i> tingkat <i>Generality</i> .....	52
Tabel 3.8 Interpretasi pengujian reliabilitas .....	53
Tabel 3.9 Hasil analisis reliabilitas hasil belajar dan angket <i>self-efficacy</i> .....	54
Tabel 3.10 variable Penelitian .....	57
Tabel 4.1 pengelompokkan siswa berdasar nilai awal .....	63
Tabel 4.2 deskriptif pretest hasil belajar .....	63
Tabel 4.3 deskripsi posttest hasil belajar .....	64
Tabel 4.4 hasil uji normalitas skor pretest hasil belajar .....	65
Tabel 4.5 hasil uji <i>Mann – Whitney U</i> skor pretest hasil belajar .....	66
Tabel 4.6 rekapitulasi hasil uji kesamaan skor pretest hasil belajar .....	66
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Skor Posttest hasil belajar .....	67
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Skor Posttest hasil belajar .....	68
Tabel 4.9 Hasil Uji Perbedaan Skor posttest hasil belajar .....	69
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Uji Kesamaan Skor <i>Posttest</i> hasil belajar .....	70
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Skor <i>Pre-questioner Self-Efficacy</i> .....	71
Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas Skor <i>Pre-questioner Self-Efficacy</i> .....	73



Tabel 4.13 Hasil Uji Perbedaan Skor <i>Pre-questioner Self-Efficacy</i> .....	74
Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas Skor <i>Post-questioner Self-Efficacy</i> .....	75
Tabel 4.15 Hasil Uji Homogenitas Skor <i>Post-questioner Self-Efficacy</i> .....	76
Tabel 4.16 Hasil Uji Perbedaan Skor <i>Post-questioner Self-Efficacy</i> .....	76
Tabel 4.17 Hasil Uji Perbedaan Skor <i>Post-questioner Self-Efficacy</i> .....	
Tabel 4.18 Uji Normalitas Antar Variabel Kelas Eksperimen dan Kontrol ....	77
Tabel 4.19 Korelasi antar Variabel Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	78
Tabel 4.20 Uji Normalitas Antar Variabel Kelas Eksperimen dan Kontrol ....	79
Tabel 4.21a Regresi (Pengaruh) antar Variabel Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	80
Tabel 4.21b Regresi (Pengaruh) antar Variabel Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	81
Tabel 4.22 Deskriptif Skor <i>Self-Efficacy</i> Siswa Kelas Eksperimen .....	82
Tabel 4.23 Deskriptif Skor <i>Self-Efficacy</i> Siswa Kelas Kontrol .....	83
Tabel 4.24 Skor <i>Self-Efficacy</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ...	84
Tabel 4.25 Rekapitulasi Lembar Observasi Siswa Kelas Eksperimen .....	86
Tabel 4.26 Rekapitulasi Lembar Observasi Siswa Kelas Kontrol .....	88
Tabel 4.27 Hasil Wawancara Kelas Eksperimen .....	91
Tabel 4.28 Hasil Wawancara Kelas Kontrol .....	94

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pembentukan kooperatif jigsaw .....	13
Gambar 2.2 Struktur Matahari .....	34
Gambar 2.3 Planet Merkurius .....	36
Gambar 2.4 Planet Venus .....	36
Gambar 2.5 Planet Bumi .....	37
Gambar 2.6 Planet Mars .....	38
Gambar 2.7 Planet Jupiter .....	39
Gambar 2.8 Planet Saturnus .....	39
Gambar 2.9 Planet Uranus .....	40
Gambar 2.10 Planet Neptunus .....	40
Gambar 2.11 Planet dalam dan planet luar .....	41
Gambar 2.12 Komet .....	41
Gambar 2.13 Meteorid .....	41
Gambar 3.1 Bagan prosedur penelitian .....	42

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	115
Lampiran 2 Kisi-kisi kuesioner <i>self-efficacy</i> peserta didik .....	159
Lampiran 3 Angket <i>self-efficacy</i> (keyakinan diri sendiri) peserta didik .....	160
Lampiran 4 Hasil Analisis <i>Pre-quesioner Self-Efficacy</i> Siswa Kelas Eksperimen .....	162
Lampiran 5 Hasil Analisis <i>Post-quesioner Self-Efficacy</i> Siswa Kelas Eksperimen .....	166
Lampiran 6 Hasil Analisis <i>Pre-quesioner Self-Efficacy</i> Siswa Kelas Kontrol .....	170
Lampiran 7 Hasil Analisis <i>Post-quesioner Self-Efficacy</i> Siswa Kelas Kontrol .....	174
Lampiran 8 Kisi-kisi soal kemampuan hasil belajar tata surya .....	178
Lampiran 9 Soal hasil belajar .....	181
Lampiran 10 Hasil Analisis <i>Pre-test</i> hasil belajar Siswa Kelas Eksperimen .	186
Lampiran 11 Hasil Analisis <i>Post-test</i> hasil belajar Siswa Kelas Eksperimen	188
Lampiran 12 Hasil Analisis <i>Pre-test</i> hasil belajar Siswa Kelas Kontrol .....	190
Lampiran 13 Hasil Analisis <i>Post-test</i> hasil belajar Siswa Kelas Kontrol .....	192
Lampiran 14 Analisis Statistika .....	194

## DAFTAR PUSTAKA

- Adinaya, G.B. 2018. *Planet Merkurius, Planet Panas Dingin Ekstrem Pembawa Pesan*. [Online]. Diakses dari <https://nationalgeographic.grid.id/read/131262349/planet-merkurius-planet-panas-dingin-ekstrem-pembawa-pesan>
- Ambarjaya, B.S. (2012). *Ruang Angkasa*. Bandung: CV Arvino Raya
- Andi. 2009. *SPSS17 untuk Pengolah Data Statistik*. Semarang: Wahana Komputer
- Arends, R. (1997). *Classroom Instructional and Management*. Newyork: McGraw Hill Companies.
- Arikunto, S. (2008). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Artino, A. R. (2006). *Self-Efficacy: From Theory to Instruction. Perspectives on Medical Education*, 1, hlm. 76-85.
- Artzt, A.F., Newman, C.M. (1990). *Cooperative Learning. Mathematics Teacher*, 83(6):448-452)
- Azizah, Z. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II terhadap Efikasi Diri, Kecemasan, dan Penguasaan Konsep Peserta Didik SMA Kelas XI pada Materi Sistem Koloid*. Tesis UPI. Tidak diterbitkan.
- Bahri. S. Dkk. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Reka Cipta.
- Bandura, A. (2006). *Guide For Constructing Self-Efficacy Scales*. Information Age Publishing.
- Bandura, A. 2011. *On the Functional properties of Percieved Self-efficacy Revisited*. *Journal of Management*, 38 (1), 9-44
- Baron & Byrne. 2004. *Psikologi Sosial Jilid 1*. Jakarta: Erlangga..
- Britannica. *Whats the Difference Between A Meteoroid A Meteor and A Meteorite*. Tersedia: <https://www.britannica.com/story/whats-the-difference-between-a-meteoroid-a-meteor-and-a-meteorite> [Online] Diakses 06/02/2018

Depdiknas. (2007). *Naskah Akademik: Kajian Kurikulum Mata pelajaran IPA SMP*. Jakarta

Darudiato, dkk (2006). *Analisis dan Perancangan Aplikasi Perangkat Ajar Berbasis Multimedia dengan Studi Kasus: Mata Kuliah Analisa & Perancangan Sistem Informasi*. Seminar Nasional Sistem dan Informatika, Bali

Dimiyati dan Mujiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Fraenkel & Wallen. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education: Eighth Edition*. New York: Mc Graw-Hill Companies

Geologinesia. (2017). *Komposisi dan Karakteristik Planet Luar*. Tersedia: <http://www.geologinesia.com/2017/11/komposisi-dan-karakteristik-planet-luar.html> [Online] Diakses 06/02/2018

Grasha, A.F., & Yangerber-Hicks, N. (2000). *Integrating teaching styles and learning styles with instructional technology*. College Teaching, 48 (1), hlm. 2–11.

Hake, R.R (1999). *Analyzing Change/Gain Score*. Indiana: Indiana University.

Harefa, A. O. (2013). *Penerapan Teori Pembelajaran Ausebel Dalam Pembelajaran*. Medan: Majalah Ilmiah Warta Dhramawangsa, Edisi 36 Thn 13.

Harun dan Zaidatun. (2004). *Teknologi Multimedia dalam Pendidikan*. <http://www.ctl.utm.my/publications/manuals/mm/elemeMM.pdf> [Online] Diakses Tanggal 07/02/2018

Hendrian. *Pengertian, Faktor dan Indikator Hasil Belajar Siswa*. Tersedia: <http://hendriansdiamond.blogspot.com/2012/01/pengertian-faktor-dan-indikator-hasil.html> [Online] Diakses 10/12/2020

Herawati. L dan Irwandi. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 09 Lebong*. Prosiding. ISBN : 978-602-99975-3-8

Hernawan. Asep. H. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Edisi Kedua. Jakarta : Universitas Terbuka

Yasir Nurhakim, 2020

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBASIS ANIMASI TERHADAP SELF-EFFICACY DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI TATA SURYA**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Imamah, N. (2012). *Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan Dengan Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan*. JPII 1 (1) (2012) 32-36. Jurnal Pendidikan Indonesia

Indrawan. R dan Yaniawati. P. 2014. *Metodologi (Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Campuran)*. Bandung : PT Reflika Aditama

Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif. Meningkatkan kecerdasan antar peserta didik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Janatin, M. (2015). *Hubungan Antara Self Efficacy Dengan Prestasi Belajar*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta

Learn Solar Blog. (2017). *Teori Tentang Matahari*. Diakses dari : <https://learnsolarblog.wordpress.com/2017/09/11/teori-tentang-matahari/>

Lie, A. (2008). *Cooperative Learning: Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: PT Grasindo

Liliawati, W. (2014). *Pengembangan Program Perkuliahan IPBA Terintegrasi yang Mengakomodasi Kecerdasan Majemuk Berorientasi Penanaman Karakter Diri dan Penguasaan Konsep*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia

Lubis, N. A & Harahap. H. 2016. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*. Jurnal As-Salam. Vol 1 No (1).

Meral, dkk. (2012). *The relationship between self-efficacy and academic performance*. Jurnal : Elsevier, *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 46 (2012) 1143 – 1146. doi: <https://www.researchgate.net/publication/271604551>

Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Musfiquon, M. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Yasir Nurhakim, 2020

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBASIS ANIMASI TERHADAP SELF-EFFICACY DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI TATA SURYA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Nasional Geographic Indonesia. (2019). *Ada 1.600 Gunung Berapi di Venus, Apakah Sama Eksplosifnya Seperti di Bumi?*. [Online]. Diakses dari <https://nationalgeographic.grid.id/read/131918144/ada-1600-gunung-berapi-di-venus-apakah-sama-eksplosifnya-seperti-di-bumi?page=all>

Ormrod, J.E. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.

Razali, N dan Wah, Y. 2011. *Power comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling tests*. Vol (2) No.I, 21-33. Journal of Statistical Modeling and Analytics.

Salam, Sofyan. (2010). *Animasi Kartun: Analog Sampai Digital*. Jakarta: PT Indeks

Saputra, O. (2018). *Revolusi dalam Perkembangan Astronomi: Hilangnya Pluto Dalam Keanggotaan Planet Pada Sistem Tata Surya*. Jurnal Filsafat Indonesia. Vol 1 No (1). doi : <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JFI/article/viewFile/13992/8693>

Sawitar, W. (2017). *Asteroid Bag 1 : Sejarah Penemuan Dan Kedekatannya Dengan Kita*. [Online]. diakses dari <https://planetarium.jakarta.go.id/index.php/artikel-astronomi/101-asteroid-bagian-1>

Sawitar, W. (2018). *Asteroid Bag 3 : Dinamika Orbit Dan Keluarga Asteroid*. [Online]. diakses dari <https://planetarium.jakarta.go.id/index.php/artikel-astronomi/107-asteroid-bagian-3>

Subiyantari, AR, dkk. 2019. *The Effectiveness of the Cooperative Learning Model of Jigsaw Type on the Results of Students Learned from Skills Critical Thinking of Vocational Schools*. Vol (379). 1st Vocational Education International Conference. Atlantis Press

Suharsono & Istiqomah. (2014). *Validitas Dan Reliabilitas Skala Self-Efficacy*. Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan.. Vol 2 No (1)

Sukmadinata, Nana S. 2009. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan: Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung : PT IMTMA

Sumarsih, dkk. 2017. *Efforts To Increase Motivation And Learning Achievement Of Science Through The Application Of Learning Models Jigsaw Students Class Ixb Smp N 9 Yogyakarta Academic Year 2016/2017*. Vol V No (2). Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Witaha Dharma. ISSN: 2338-3372

Supardi. U. S. 2016. *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian ( Konsep Statistika Yang*

Yasir Nurhakim, 2020

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBASIS ANIMASI TERHADAP SELF-EFFICACY DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI TATA SURYA**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

*Lebih Komprehensif*). Jakarta: Smart

Suparman. Dkk. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Pada Konsep Pencemaran Lingkungan*. Vol 3 No (1). Jurnal Bioedukasi.

Susanti, Try. Dkk. 2016. *Hubungan Self Efficacy dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu*. Vol 1 No (1). Ijer. p-ISSN 2541-2132, e-ISSN: 2541-2159

Rianto, A. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Ii Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Tkj Smk Nasional Berbah Tahun Ajaran 2015/2016*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.

Rusman, (2010). *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme Guru*. Edisi Kedua. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada

Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.

Schunk, D. H (1989). *Self-efficacy and Achievement Behavior*. *Journal of Educational Psychology Review*. Hlm 173-208

Silberman, M. (2009). *Active Learning*. Bandung: Nusa Media.

Slavin, R E. (1995). *Cooperative learning 2<sup>ed</sup>*. Needham Heights, Massachusetts: Allyn and Bacon.

Sukiyasa. K. dkk. (2013). *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*. Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 3 No (1).

Suparman, dkk. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Pada Konsep Pencemaran Lingkungan*. Jurnal Bio Edukasi Vol 3 No (1) ISSN 2301-4678

Supratiknya, A. (2012). *Penilaian Hasil Belajar dengan Teknik Nontes*. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma.

Thobroni, M. (2016). *Belajar & Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Tjasyono, B. 2017. *Sains Kebumihan & Antariksa (Pendekatan Multidisipliner)*. Unesa University Press.

Yasir Nurhakim, 2020

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBASIS ANIMASI TERHADAP SELF-EFFICACY DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI TATA SURYA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



- Utami, D. (2007). *Animasi dalam Pembelajaran*. Tersedia: [www.uny.ac.id/akademik/default.php](http://www.uny.ac.id/akademik/default.php) [Online] Diakses Tanggal 07/02/2018
- Uzuntiryaki, E., & Aydin, Y.C. (2009). *Development and Validation of Chemistry Self-Efficacy Scale for College Students*. Springer Science.
- Widodo. W, dkk. (2016). *Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs Kelas VII Semester II*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Widodo, N. (t.t.). *Sekilas Pengamatan Planet Mars*. Lapan. doi: [jurnal.lapan.go.id/index.php/berita\\_dirgantara/article/download/697/615](http://jurnal.lapan.go.id/index.php/berita_dirgantara/article/download/697/615)
- Widodo dan Widayanti. L. (2013). *Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas Viia Mts Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013*. Jurnal Fisika Indonesia No: 49, Vol XVII. ISSN : 1410-2994. Universitas Ahmad Dahlan.
- Wilson, F.R., Pan, W., & Schomsky, D.A. (2012). *Recalculation of the critical value for lawshee's content validity ratio. Measurement and Evaluation in Conseling and Development*, 45 (3). hlm. 197-210.
- Winataputra. U. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas terbuka.
- Wulandari, S. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw I Terhadap Efikasi Diri dan Kemampuan Kognitif Peserta Didik SMA Kelas X Pada Materi Struktur Atom*. Tesis. Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.
- Yamani, A. (2020). *Planet Mars, Gurun Tandus Tak Berpenghuni*. [Online]. Diakses dari <https://langitselatan.com/2020/07/28/planet-mars-gurun-tandus-tak-berpenghuni/>
- Zakaria, E., Dkk. (2014). *Effect cooperative learning on secondary school students' mathematics achievement*. Creative Education, 4, 2.

Yasir Nurhakim, 2020

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBASIS ANIMASI TERHADAP  
SELF-EFFICACY DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI TATA SURYA***

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Yasir Nurhakim, 2020

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBASIS ANIMASI TERHADAP SELF-EFFICACY DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI TATA SURYA***

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Yasir Nurhakim, 2020

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBASIS ANIMASI TERHADAP  
SELF-EFFICACY DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI TATA SURYA***

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)